



PEMERINTAH KABUPATEN DONGGALA
UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS PENDIDIKAN
TK DAN PENDIDIKAN DASAR
KECAMATAN SINDUE
SEKOLAH TAMAN KANAK-KANAK PGRI AMAL 1



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) LURING

A. Identitas

Nama Satuan Paud : TK PGRI 1 AMAL
Semester/Bulan/Minggu : 1/November / XII
Hari/ Tanggal : Sabtu,06 November 2021
Kelas/usia : B/ 5- 6 Tahun
Tema/Subtema/Sub-subtema : Tanaman / Tanaman buah-buahan /Mangga
Alokasi Waktu : 1x Pertemuan 90 Menit

B. Kompetensi Inti : KI- 1 dan KI-2, KI- 3 dan Ki-4

KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis,percaya diri,disiplin, mandiri,peduli,mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur,rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.

KI-3. Mengenali diri,keluarga,teman,pendidik,lingkungan sekitar,teknologi,seni dan budaya di rumah,tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera(melihat mendengar, menghidu, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi,menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KI-4. Menunjukkan yang diketahui,dirasakan, dibutuhkan,dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

C. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
KI 1 Kompetensi Spritual 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (Nilai Agama & Moral)	➤ Menyebutkan Mangga sebagai ciptaan tuhan (LOTS C1)
KI 2 Kompetensi Sosial 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (Sosial Emosional)	➤ Aku bangga Menampilkan karyaku didepan orang lain (HOTS C5)
KI 3 Kompetensi Pengetahuan KI 4 Kompetensi Keterampilan 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (Fisik Motorik) 3.6.mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (Kognitif)	➤ Menampilkan gerak dan lagu aku pohon mangga (HOTS C5) ➤ Membedakan macam-macam rasa: manis,asam (mangga) (HOTS C4)

<p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (Bahasa)</p>	<p>➤ Menyusun huruf pada kata mangga (HOTS C4)</p>
<p>3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (Seni)</p>	<p>➤ Mencipta /mengisi pola dengan ampas kelapa/ Kolase (HOTS C1)</p>

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Anak dapat Menyebutkan Mangga sebagai ciptaan tuhan(C1)
2. Anak dapat **menampilkan** karyanya didepan orang lain (HOTS C5)
3. Anak dapat **menampilkan** melakukan gerakan sesuai irama (HOTS C5) (STEAM-Engineering)
4. Anak dapat membedakan macam-macam rasa buah mangga(STEAM-Sains)
5. Anak dapat **Menyusun** huruf pada kata mangga (HOTS C4) (Project Based Learning)
6. Anak dapat **mencipta** / mengisi pola dengan ampas kelapa bentuk mangga (HOTS C5) (STEAM-Arts) (STEAM-Engineering) (Project Based Learning)

E. Materi Pembelajaran

1. Apa itu tanaman Mangga,
 - Tanaman mangga adalah jenis buah-buahan yang rasanya manis dan enak
 - Warnanya kuning,orange,hijau dll.
2. Apa gunanya buah-buahan
 - Untuk memenuhi asupan vitamin bagin tubuh kita
 - Membantu melancarkan pencernaan
 - Meningkatkan daya tahan tubuh
3. Apa saja bagian bagian dari mangga itu
 - Akar
 - Batang
 - Ranting
 - Daun
 - Bunga
 - Buah
4. Apa saja rasa mangga
 - Manis
 - Asam

F. Alat Dan Bahan Ajar

1. Laptop
2. Vidio pembelajaran
3. LKPD

G. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajarannya : pendekatan Saintifik dan Project Based Learning, STEAM, TPACK
2. Model Pembelajarannya : Model Kelompok
3. Metode Pembelajaran yang digunakan : Bercakap-cakap, Demonstrasi, Pemberian tugas

H. Langkah – langkah pembelajaran

Kegiatan Pembukaan,

Kegiatan Pembukaan dilakukan di dalam kelas meliputi:

1. Memberi Dan membalas salam
2. Menanyakan kabar peserta didik
3. Berdoa sebelum belajar
4. Absen anak
5. Menanyakan pelajaran kemarin
6. Penyampaian tema, sub tema / materi pada hari ini.
7. Guru dan anak-anak bernyanyi lagu mangga
8. Mengamati video tentang mangga https://youtu.be/AunAL7WG7_0
(TPACK) (Hots C4) (STEAM-Science) (Mengamati)
9. Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang mangga (Menanya) (5W +1H)
10. Guru menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main bersama anak

Kegiatan Inti,

Guru memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut

Kegiatan 1: **menampilkan** melakukan gerakan sesuai irama (HOTS C5) (STEAM-Engineering)

1. Anak melihat tanyangan video <https://youtu.be/0wNbuxFrk7k> (TPACK) (Mengamati) (STEAM-Technology) (Mengumpulkan Informasi)
2. Anak melakukan kegiatan meniru gerakan seperti pada video bersama ibu guru (Mengasosiasikan)
3. Anak menyelesaikan tugas yang di berikan

Kegiatan 2. membedakan macam-macam rasa mangga (STEAM-Sains)

1. Anak melihat penjelasan dan langkah-langkah yang diberikan guru dalam mengerjakan tugas (Transfer Knowledge)
2. Anak mengenalkan berbagai jenis mangga, (Menalar) lalu anak dipersilahkan untuk mencoba berbagai jenis mangga (Mengamati)(STEAM-Sains)
3. Anak menceritakan berbagai rasa mangga (Mengkomunikasikan)
4. Anak menyelesaikan tugas yang di berikan (critical Thinking), (PPK Mandiri)

Kegiatan 3. **Mencipta** hasil karya sendiri kolase gambar mangga (HOTS C5) (STEAM-Arts)

1. Anak melihat penjelasan dan langkah-langkah yang diberikan guru dalam mengerjakan tugas (Transfer Knowledge)
2. Anak melakukan kegiatan Menampilkan aktivitas seni kolase gambar mangga **menampilkan** hasil karyanya didepan orang lain (HOTS C5) (Sosial Emosional)
3. Anak menyelesaikan tugas yang di berikan (critical Thinking), (PPK Mandiri)

Kegiatan 4. melengkapi huruf pada kata mangga (menyusun) (HOTS C4) (Project Based Learning)

1. Anak melihat penjelasan dan langkah-langkah yang diberikan guru dalam mengerjakan tugas (Transfer Knowledge) (Mengumpulkan Informasi)
2. Anak melakukan kegiatan melengkapi huruf dengan menyusun huruf pada kata mangga
3. Anak menyelesaikan tugas yang di berikan (critical Thinking), (PPK Mandiri)

Istrahat:

1. Berdoa sebelum makan dan sesudah makan
2. Bermain diluar

Kegiatan Penutup:

Mengkomunikasikan:

- Menanyakan perasaan anak selama sehari bermain dengan guru dan teman-temannya. Jika anak merasa senang, guru memberikan pujian atau apresiasi dengan kartu senyum.

- Berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dilakukan dengan baik dan tuntas dan kegiatan main apa saja yang paling disenangi. Jika semua anak dapat menuntaskan kegiatan main, guru memberikan pujian atau apresiasi dengan kartu senyum. **(Bahasa) (Hots Afektif)**
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak untuk lebih rajin dan bersemangat ke sekolah.
- Melakukan kegiatan berdo'a **(PPK Religius)**
- Guru memberi salam dan anak menjawab salam.

Penilaian

1. Penilaian ceklist
2. Penilaian Anekdote
3. Hasil Karya

BAHAN AJAR

Bahan ajar yang akan di gunakan adalah sebagai berikut :

1. Bahan belajar audio visual

Bahan ajar ini berupa vidio mengenai tanaman mangga yang di download dari https://youtu.be/AunAL7WG7_0 Bahan ajar ini digunakan saat kegiatan awal sebagai bahan diskusi dan tanya jawab tentang tanaman

2. Bahan belajar cetak

Bahan belajar ini berupa LKPD yang di dalamnya memuat informasi singkat, langkah kerja, dan petunjuk tugas yang harus dilakukan anak. Walaupun dengan LKPD, namun anak dapat mengembangkan kreatifitasnya dengan mengisi LKPD tersebut sesuai dengan minat dan keinginannya

3. Bahan belajar konkret berupa berbagai macam buah mangga



Bahan ajar konkret lainnya adalah loose parts. Loose part ini adalah bahan-bahan lepasan yang di peroleh dari lingkungan sekitar misalnya: potongan kertas, ampas kelapa dan sebagainya



MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan kali ini adalah :

1. Laptop / HP Video tentang Buah mangga, Lkpd, Kertas, lem



2. Alat gerak dan lagu

Di unduh dari <https://youtu.be/0wNbuxFrk7k>

3. Alat peraga kartu huruf kata mangga



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Tema/Sub Tema	: Tanaman/ Tanaman Buah
Nama	:

Minggu	:
Kelompok	: B

Kolase gambar ikan

Mintalah anak mengisi pola (kolase) tersebut pada gambar dibawah



Mewarnai Gambar.Web.id

Hari/ tanggal	Kompetensi Dasar	Nilai				Paraf
		BB	MB	BSH	BSB	
	3.15-4.15					

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Tema/Sub Tema	: Tanaman / Tanaman Buah
Nama	:

Minggu	:
Kelompok	: B

Melengkapi huruf kata mangga

1. Bimbinglah anak untuk menyusun kartu huruf pada kata di bawah ini

mangga



[] [] [] [] [] []

Hari/ tanggal	Kompetensi Dasar	Nilai				Paraf
		BB	MB	BSH	BSB	
	3.12 – 4.12					

a a g g m n

INSTRUMEN PENILAIAN

SKALA CAPAIAN HARIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator							
Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyebutkan mangga sebagai ciptaan tuhan (LOTS C1)							
Fisik Motorik	3.3 - 4.3	menampilkan dirinya gerak dan lagu didepan orang lain (HOTS C5)							
Kognitif	3.6 - 4.6	Anak dapat membedakan macam-macam rasa buah mangga							
Bahasa	3.12 – 4.12	Anak dapat Menyusun huruf kata mangga (HOTS C4) (Project Based Learning)							
Sosial Emosional	2.5	Menampilkan hasil karya dirinya didepan orang lain (HOTS C5)							
Seni	3.15-4.15	Anak dapat mencipta / mengisi pola dengan ampas kelapa bentuk mangga (HOTS C5) (STEAM-Arts) (STEAM-Engineering) (Project Based Learning)							

PENILAIAN ANEKDOT

No	Nama	Tempat Tgl / Waktu	Foto	Peristiwa	KD dan Indikator	Capaian Perkembangan anak

PENILAIAN HASIL KARYA

Usia/ kelompok : 5-6 Tahun / B

Nama Guru : LITA, S.Pd

Hari / Tanggal	Hasil Karya	Hasil Pengamatan

